

**KEEFEKTIFAN METODE PERMAINAN MONOPOLI MATERI
OPERASI HITUNG TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR
SISWA KELAS I SD NEGERI 1 KEDUNGSUREN KENDAL**

**Oleh: A.Y Soegeng, Sri Kartika Sinta Dewi
IKIP PGRI SEMARANG**

Abstract:

This research is motivated by a number of students that scored below the KKM is because teachers still use the lecture method. The problems revealed in this study is whether the methods of effective monopoly media-assisted game against the interest and learning outcomes of students in grade I arithmetic operations SD Negeri 1 Kedungsuren Kendal?. Statistical hypothesis in this study is whether there are differences in mathematics achievement using the lecture method using assisted game media monopoly on the material grade 1 arithmetic operations SD Negeri 1 Kedungsuren? whether learning math games using assisted media monopoly on the material grade 1 arithmetic operations SD Negeri 1 Kedungsuren achieve mastery? and how much influence the outcomes of interest in learning math games using assisted media monopoly on the material grade 1 arithmetic operations SD Negeri 1 Kedungsuren?. Goals to be achieved in this study was to determine the effectiveness of methods of assisted media monopoly game against the interest and learning outcomes of students in grade I arithmetic operations SD Negeri 1 Kedungsuren Kendal. Method in this study is experimental. Design research is the design of a pretest-posttest control group. Results of analysis using t-test values obtained $t > t_{table}$ or $2.35 > 2.04$ so there is a difference in student learning outcomes using the game through the media monopoly with students with learning learning outcomes lecture method. Results of data analysis indicated the research by obtaining $t > t_{table}$ or $3.44 > 2.13$ indicates that the learning using the game of aided the media monopoly has been able to achieve mastery learning. Students' interest in learning using the game of monopoly media aided affect student learning outcomes. This is indicated by a simple regression analysis to $\hat{Y} = -60.37 + 1.638 X$ and the coefficient of determination R^2 of 0.612 or 61.2%. This means that students' interest in learning the game using assisted media monopoly influence on learning outcomes was 61.2%. It can be concluded that the method assisted media monopoly game effectively against the material interests and learning outcomes grade 1 arithmetic operations SD Negeri Kedungsuren Kendal. The suggestion that teachers should be submitted using the methods of the game assisted learning media monopoly.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh banyaknya siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM yang dikarenakan gurunya masih menggunakan metode ceramah. Permasalahan yang diungkap dalam penelitian ini adalah apakah metode permainan berbantuan media monopoli efektif terhadap minat dan hasil belajar operasi hitung siswa kelas I SD Negeri 1 Kedungsuren Kabupaten Kendal?. Hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah apakah terdapat perbedaan hasil belajar matematika menggunakan metode ceramah dengan menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli pada materi operasi hitung siswa kelas 1 SD Negeri 1 Kedungsuren? apakah pembelajaran matematika dengan menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli pada materi operasi hitung siswa kelas 1 SD Negeri 1 Kedungsuren mencapai ketuntasan? dan seberapa besar pengaruh minat terhadap hasil belajar matematika menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli pada materi operasi hitung siswa kelas 1 SD Negeri 1 Kedungsuren ?. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan metode permainan berbantuan media monopoli terhadap minat dan hasil belajar operasi hitung siswa kelas I SD Negeri 1 Kedungsuren Kabupaten Kendal. Metode dalam penelitian ini adalah eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah desain *pretest-posttest control group design*. Hasil analisis dengan menggunakan uji-t diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,35 > 2,04$ sehingga ada perbedaan hasil belajar siswa menggunakan metode permainan melalui media monopoli dengan hasil belajar siswa dengan pembelajaran metode ceramah. Hasil analisis data penelitian ditunjukkan dengan diperolehnya $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,44 > 2,13$ menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli telah mampu mencapai ketuntasan belajar. Minat belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan analisis regresi sederhana dengan persamaan $\hat{Y} = -60,37 + 1,638X$ dan koefisien determinasi R^2 sebesar 0,612 atau 61,2%. Hal ini berarti bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli berpengaruh terhadap hasil belajar sebesar 61,2%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa metode permainan berbantuan media monopoli efektif terhadap minat dan hasil belajar materi operasi hitung siswa kelas 1 SD Negeri Kedungsuren Kabupaten Kendal. Saran yang dapat disampaikan hendaknya guru menggunakan pembelajaran dengan metode permainan berbantuan media monopoli.

Kata Kunci : Permainan Monopoli, Hasil Belajar, dan Minat Belajar

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia (BSNP, 2006: 416). Jhonson dan Myklebust dalam Abdurrahman (2012: 203) menyatakan bahwa matematika adalah bahasa simbolik yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoretisnya adalah untuk memudahkan berpikir. Matematika sangat penting dan perlu dipelajari oleh siswa mulai di Sekolah Dasar. Namun realitas di lapangan menurut peneliti dalam observasi sebelum penelitian bahwa beberapa siswa Sekolah Dasar mengungkapkan pendapatnya tentang pembelajaran matematika, bahwa pelajaran matematika membosankan, tidak menarik, bahkan menakutkan. Anggapan inilah menurut peneliti menyebabkan hasil belajar matematika di Sekolah Dasar rendah dibanding mata pelajaran lain.

Banyak orang yang tidak menyukai matematika, termasuk anak-anak yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar. Mereka menganggap bahwa matematika sulit dipelajari serta gurunya kebanyakan tidak menyenangkan, membosankan, menakutkan, angker, dan sebagainya. Anggapan ini menyebabkan siswa takut belajar matematika. Sikap ini tentu saja mengakibatkan hasil belajar matematika siswa tersebut menjadi rendah. Karena takut dan tidak suka belajar matematika, maka hasil belajar matematika menjadi semakin merosot. Hal ini perlu mendapat perhatian khusus dari para guru serta calon guru Sekolah Dasar untuk melakukan suatu upaya agar dapat meningkatkan prestasi belajar matematika anak didiknya.

Guna menarik pembelajaran matematika yang dianggap sulit, maka seorang guru khususnya guru di Sekolah Dasar harus memiliki kreativitas sebagai "koki" dalam menyajikan model pembelajaran dan media yang lebih menyenangkan dan dekat dengan dunia siswa, sehingga siswa tertarik dan senang mempelajari matematika.

Dunia anak adalah dunia bermain dan gembira. Anak-anak dan aktivitas bermain merupakan dua buah subjek yang telah menyatu dalam satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Bermain merupakan naluri alamiah yang telah melekat pada diri anak sejak bayi. Sejak bayi, anak-anak telah memainkan tangan dan jari-jari kaki mereka, benda-benda di sekeliling, memperhatikan gerakan mainan gantung atau cahaya, menggigit, memasukkan benda-benda ke dalam mulut, atau memproduksi suara-suara. Seiring pertambahan usia, anak-anak memainkan permainan-permainan yang makin kompleks. Pengenalan mereka atas jenis-jenis mainan makin beragam. Anak-anak juga makin akrab dengan permainan-permainan yang membutuhkan keterampilan tertentu dan kerjasama tim (Achroni 2012: 15).

Berdasarkan uraian di atas mengisyaratkan bahwa pelajaran matematika pada dasarnya sangatlah abstrak, sehingga diperlukan metode atau strategi dalam menyampaikan materi matematika yang abstrak tersebut menjadi konkret, selanjutnya dari permasalahan yang konkret tersebut baru dialihkan ke bentuk konsep-konsep matematika yang abstrak.

Fakta lapangan pada observasi yang dilakukan oleh peneliti sebelum penelitian tentang kondisi pembelajaran matematika kelas 1 SD Negeri 1 Kedungsuren Kecamatan Kaliwungu Selatan bahwa mata pelajaran matematika kurang diminati oleh siswa. Hal ini ditunjukkan oleh siswa yang tidak sungguh-

sebenarnya belajar matematika dengan siswa ramai dan tidak memperhatikan pelajaran, siswa hiliar mudik di dalam kelas, siswa pasif/diam tidak memperhatikan pelajaran, siswa tidak berani bertanya pada guru dan pembelajaran hanya didominasi siswa yang pandai.

Anggapan bahwa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit dan kurang diminati siswa berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika juga terjadi di kelas I SD Negeri 1 Kedungsuren Kecamatan Kaliwungu Selatan Kabupaten Kendal Tahun Pelajaran 2012/2013.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Matematika kelas I SD Negeri 1 Kedungsuren Kecamatan Kaliwungu Selatan Kabupaten Kendal adalah 61, menunjukkan 17 dari 32 siswa atau 53,13% siswa mendapat nilai di atas KKM dan 15 dari 32 siswa atau 46,88% siswa mendapat nilai di bawah KKM. Artinya ketuntasan pembelajaran “penjumlahan dan pengurangan bilangan” adalah 53,13%. Dengan demikian pembelajaran “penjumlahan dan pengurangan bilangan” belum tuntas karena menurut pendapat Kepala SD Negeri 1 Kedungsuren bahwa pembelajaran dikatakan tuntas apabila ketuntasan mencapai 65% dari jumlah keseluruhan siswa. Rendahnya nilai tes sumatif di atas berdampak juga pada nilai rata-rata kelas pada pelajaran matematika lebih rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain.

Nilai rata-rata matematika kelas I SD Negeri 1 Kedungsuren Kabupaten Kendal Semester I Tahun Pelajaran 2012/2013 paling rendah jika dibandingkan mata pelajaran yang lain. Nilai rata-rata kelas tertinggi adalah mata pelajaran pendidikan agama yaitu 77. Sedangkan nilai rata-rata kelas terendah adalah mata pelajaran matematika yaitu 71.

Fakta lapangan pada observasi yang dilakukan oleh peneliti sebelum penelitian bahwa kondisi pembelajaran matematika kelas I SD Negeri 1 Kedungsuren Kecamatan Kaliwungu Selatan juga menunjukkan bahwa dalam pembelajaran guru hanya berceramah, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, guru tidak memberi kesempatan siswa bertanya dan tidak memancing siswa untuk bertanya. Demikian juga interaksi pembelajaran bersifat satu arah dari guru kepada siswa.

Berpijak dari uraian di atas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Keefektifan Metode Permainan Dengan Media Monopoli Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Siswa Kelas I SD Negeri 1 Kedungsuren Kabupaten Kendal”.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif atau eksperimen. Menurut Sugiyono (2010: 13) metode kuantitatif adalah metode yang data hasil penelitiannya berupa angka dan cara menganalisisnya menggunakan statistika. Berarti metode pada penelitian ini adalah berbentuk eksperimen yang hasilnya nanti ditunjukkan dengan angka berdasarkan cara atau rumus statistika. Tempat penelitian dipilih di SD Negeri 1 Kedungsuren Kecamatan Kaliwungu Selatan Kabupaten Kendal. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode permainan sedangkan variabel terikatnya adalah minat dan hasil belajar siswa. Populasi dalam penelitian ini meliputi seluruh siswa SD Negeri 1 Kedungsuren Kecamatan Kaliwungu

Selatan Kabupaten Kendal. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SD Negeri 1 Kedungsuren Kecamatan Kaliwungu Selatan Kabupaten Kendal yang berjumlah 32 siswa. Dalam penelitian ini cara pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan sampling jenuh. Sampling jenuh adalah tehnik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2010: 124).

Teknik pengumpulan data penelitian ini meliputi teknik tes dan teknik angket. Desain penelitian ini menggunakan *Pretest Posttest Control Group Design*. Menurut Sugiyono (2010:76) dalam desain *Pretest-Posttest Control Group Design* terdapat dua kelompok yang dipilih secara random, kemudian diberi *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal tes untuk mengukur hasil belajar siswa dan angket skala psikologis untuk mengukur minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran. Instrumen soal tes untuk mengukur hasil belajar diuji cobakan di sekolah lain kemudian dianalisis untuk memenuhi persyaratan validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan taraf kesukaran soal. Analisis data yang digunakan untuk menganalisis hasil penelitian meliputi : (1) analisis awal, terdiri dari uji normalitas dan uji kesamaan dua rata-rata, (2) analisis akhir, terdiri dari uji normalitas dan uji hipotesis (uji perbedaan hasil belajar, ketuntasan belajar, dan uji pengaruh minat terhadap hasil belajar)

PEMBAHASAN

Berdasarkan pada analisis statistik yang dilakukan, maka dalam pembahasan ini peneliti akan hasil dari analisis data yang telah dilakukan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa data tes yang digunakan untuk nilai awal dalam penelitian ini kelas eksperimen maupun kelas kontrol berasal dari nilai *pretest*. Nilai awal tersebut dilakukan uji persyaratan, yakni diuji normalitas dan uji kesamaan dua rata-rata untuk mengetahui apakah nilai tersebut berdistribusi normal dan memiliki kemampuan awal atau rata-rata awal yang sama. Setelah dilakukan persyaratan tersebut ternyata nilai awal kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal dan memiliki kemampuan awal yang sama sehingga nilai awal tersebut telah memenuhi persyaratan sehingga dapat dilanjutkan untuk diberi perlakuan.

Hasil belajar yang diperoleh siswa setelah adanya perlakuan (*posttest*) menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata 75,81 dengan siswa yang tuntas 12 dari 16 siswa sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 62,38 dengan siswa tuntas 8 dari 16 siswa.

Pada perhitungan hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah diberi perlakuan dengan menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli diperoleh nilai rata-rata 75,81 dan kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan dan hanya belajar menggunakan metode ceramah mendapat nilai rata-rata 62,38. Untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar yang diperoleh siswa setelah adanya perlakuan, maka dilakukan uji perbedaan dengan menggunakan rumus uji t dua pihak. Berdasarkan perhitungan diperoleh t_{hitung} sebesar 2,35. Dari daftar uji t untuk $t_{0,975,(50)}$ diperoleh $t_{tabel} = 2,04$. Sehingga diperoleh kriteria $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,35 > 2,04$. Oleh karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa pembelajaran menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli dengan hasil belajar siswa dengan metode ceramah dapat diterima.

Kemudian dilakukan perhitungan mengenai ketuntasan belajar pada kelas eksperimen dengan rumus uji t satu sampel diperoleh t_{hitung} sebesar 3,44 dan t_{tabel} sebesar 2,13 hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,44 > 2,13$. $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Artinya ketuntasan belajar rata-rata kelas eksperimen tidak sama dengan 61. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli mampu mencapai ketuntasan belajar. Ini berarti dengan adanya pembelajaran menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli siswa kelas I telah mampu mencapai ketuntasan belajar pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung di SD Negeri 1 Kedungsuren Kec. Kaliwungu Selatan Kab. Kendal.

Pada penelitian ini peneliti juga ingin mengetahui apakah ada pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa sehingga diperlukan penelitian mengenai minat belajar siswa. Penelitian mengenai minat belajar siswa ini dilakukan dengan menyebarkan angket untuk diisi kepada seluruh siswa di kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode permainan melalui media monopoli terdapat 5 indikator yang digunakan untuk indikator penilaian minat belajar dengan skor maksimal 100. Setelah mendapatkan data dari nilai minat belajar dan hasil belajar siswa kelas eksperimen kemudian berlanjut untuk dilakukan uji pengaruh dengan regresi linier sederhana.

Berdasarkan perhitungan statistik dengan menggunakan analisis linier sederhana untuk mengetahui apakah minat belajar siswa, telah diperoleh persamaan $\hat{Y} = -60,37 + 1,638X$. Selain itu, data juga telah memenuhi persyaratan linier dan signifikan sehingga dapat diperoleh koefisien determinasi R^2 sebesar 0,612. Harga 0,612 atau 61,2 % menyatakan bahwa besarnya pengaruh variabel Y_1 (minat belajar) terhadap variabel Y_2 (hasil belajar), atau dengan kata lain minat belajar siswa telah mempengaruhi hasil belajar siswa sebesar 61,2%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang menyatakan ada pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar siswa matematika dengan menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli siswa kelas I SD Negeri 1 Kedungsuren Kec. Kaliwungu Selatan Kab. Kendal dapat diterima. Artinya bahwa minat belajar siswa telah mempengaruhi hasil belajar matematika siswa dengan menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli sebesar 61,2%, sedangkan 38,8% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor yang lain di luar penelitian.

Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan melalui media monopoli dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi pembelajaran dengan baik, siswa akan mampu memecahkan masalah dengan berpikir secara individu. Selain itu siswa juga dapat berkerjasama dengan baik bersama kelompoknya agar dapat memecahkan masalah bersama dari pemecahan masalah yang telah diselesaikannya. Pembelajaran dengan menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli dimana siswa tidak hanya berangkat sekolah untuk sekedar duduk mendengarkan guru menjelaskan materi melainkan siswa wajib terlibat aktif dalam pembelajaran untuk mampu memecahkan masalah yang

diberikan guru. Pembelajaran menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli ini dapat membuat siswa menjadi terbiasa dalam memecahkan sebuah masalah baik individu maupun kelompok sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif yang dimilikinya dan dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode permainan berbantuan media monopoli lebih baik dari pada pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah serta metode permainan berbantuan media monopoli ini juga mampu meningkatkan minat belajar siswa sehingga siswa menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran dan akan berdampak dengan hasil belajar yang baik dan memuaskan.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa metode permainan berbantuan media monopoli efektif terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi operasi hitung pada siswa kelas I SD Negeri 1 Kedungsuren Kabupaten Kendal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2012. *Anak Berkesulitan Belajar (Teori, Diagnosis, dan Remediasinya)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Achroni, Keen. 2013. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.
- BSNP. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi dasar Tingkat SD, MI. Dan SDLB*. Jakarta: Depdiknas.
- Sugiyono. 2010. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- _____. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.